



Орден Ликантропов

Орден Кровавых Охотников.

Из многих страшных проклятий, что изводят этот мир, мало столь же древних и ужасных, как Ликантропия. Передающийся через кровь, этот недуг сеет в организме дикую силу и жажду насилия бешеного зверя. Те, которые избегают проклятия тратят свою жизнь закопав их дикие, животные желания глубоко внутри. Однако, полнолуние делает проклятие слишком сильным, чтобы сопротивляться ему, и заражённый превращается в страшный гибрид зверя и гуманоида с не контролируемым желанием убивать. Те, которые принимают темную природу их проклятия учатся использовать свои зверские таланты, но и поддаются злым, скверным эмоциям, которые управляют зверем внутри.

Орден Оборотней - гордый орден кровавых охотников, которые проходят Укрощение, торжественное принятие ликантропии от старших членов. Потом эти охотники используют свои способности, чтобы применять мощь монстра, что таится в них, не теряя своё я.

Через интенсивную тренировку собственной силы воли, в сочетании с секретными кровавыми магическими ритуалами ордена, его члены учатся контролировать и раскрывать свою гибридную форму в течение короткого периода времени.

Обостренные Чувства

Когда вы выберете этот архетип на 3-м уровне, вы получаете улучшенные возможности естественного чутья хищника. Вы получаете преимущество на любые проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на слух или обоняние.

Гибридная Трансформация

При выборе данного архетипа на 3-м уровне, вы начнете учиться контролировать проклятие ликантропии, которое теперь живет в твоей крови. Как действие, вы можете превратиться в свою гибридную форму. Эта форма длится 10 минут. Вы можете говорить, использовать снаряжение, и носить доспехи в таком виде. Вы можете вернуться к своей нормальной форме раньше, используя действие в свой ход. Вы автоматически вернуться к своей нормальной форме, если вы падаете без сознания, падаете в 0 хитов, или умираете. Преимущества этой формы заменяют правила для Ликантропии в Руководстве монстров.

Эту функцию можно использовать дважды. Вы возвращаете затраченные использования, когда закончите короткий или длительный отдых. В то время как вы преобразились, вы получаете следующие возможности:

Дикая Сила. Вы получаете бонус к броску рукопашного урона, равный половине вашего бонуса мастерства (округляется вниз). Вы также имеете преимущество на проверки и спасброски Силы.

Укрепленная Шкура У вас есть сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от не магического и не серебряного оружия. Пока вы не носите тяжелую броню, вы получаете +1 бонус к вашему КБ.

Удары Хищника. Ваши безоружные удары считаются одним оружием в отношении алого обряда. Вы можете использовать Ловкость вместо Силы для бросков атаки и урона ваших безоружных ударов. Когда вы используете действие атаки с безоружным ударом, вы можете сделать еще один безоружный удар в качестве бонусного действия.

Ваш безоружный удар наносит 1к6 рубящего урона. Эта кость увеличивается до 1к8 на 11-м уровне, и до 1к10 на 18-м уровне.

Проклятье Слабости. Вы получаете Уязвимость к повреждениям от посеребрённого оружия.

Кровожадность. В начале вашего хода, если Вы получили какие-либо повреждения с момента начала Вашего последнего хода, необходимо сделать спасбросок Мудрости, чтобы сохранить контроль над собой. Сложность проверки равна 10, или 15, если у вас осталось не больше половины очков жизни. При провале спасброска, необходимо двигаться прямо к ближайшему к вам существу, и использовать действие атаки против этого существа. Если есть больше чем одна возможная цель, то эту цель выбирает Мастер. Ваш ход немедленно заканчивается, и вы восстановите контроль. Если вы находитесь под эффектом, который запрещает вам концентрацию (например, функция Ярость Варвара), вы автоматически проваливаете этот спасбросок.

Мастерство преследователя

На 7-м уровне ваша скорость увеличивается на 10 футов.

Вы также можете добавить 10 футов к дальности своего прыжка и 3 фута к высоте прыжка.

Кроме того, в гибридной форме вы получаете улучшение умения Удары Хищника .

Улучшенный Удар Хищника. В то время как активен ваш обряд, и вы в гибридном облике, ваши безоружные удары считаются магическими с целью преодоления сопротивления и иммунитета к не магическим атакам и повреждениям.

Развитая трансформация

Начиная с 11-го уровня, вы научитесь сильнее высвобождать и контролировать зверя внутри. Теперь вы можете превращаться в гибридную форму в качестве бонусного действия, и ваша трансформация длится 30 минут.

Кроме того, гибридная форма приобретает черты: Улучшенная Укрепленная Шкура и Дикая Точность.

Улучшенная Укрепленная Шкура : Пока у вас есть активный Алый обряд, вы получаете сопротивление соответствующее типу урона, выбранного для обряда.

Дикая точность: Вы получаете +2 бонус на броски рукопашных атак безоружным ударом.

Железная Воля

Начало на 15-м уровне, вы отточили свою силу воли, чтобы лучше сопротивляться жажде крови вашего

Бремя Ликантропии

Вступившие в Орден оборотней идут по этому пути с пониманием ужасного бремени и проблем, что приносит их выбор. Большинство из тех, кто принимает это проклятие, становятся злыми, бешеными, даже жестокими, но иные кровавые охотники принимают подарки своего Зверя, сохраняя при этом контроль через интенсивное обучение и магию крови. Эти факторы позволяют членам Ордена оборотней, предотвратить распространение проклятья в их крови, если они пожелают. Одна из самых заветных клятв, не заразить другого без разрешения ордена.

Если член Ордена оборотней излечиться от проклятия ликантропии, это страшный позор на своё имя, орден, и тех, кто несет проклятие до сих пор. Известны записи о членах, очищенных против их воли, но все братья и сёстры легко могут вернуться, чтобы вновь пройти обряд Укрощения, возвратив проклятие в их тела и восстановив своё положение в ордене.

Ликантропия проявляется во многих формах. Каждая версия проклятия привязана к определенному виду зверя: волк, медведь, тигр, кабан и крыса наиболее известные разновидности. Вид проклятия определяет облик зверя в гибридной форме, но особенности, которыми наделяет проклятие, остаются относительно одинаковыми для всех типов.

проклятия. Всякий раз, когда вы делаете спасбросок Мудрости чтобы сохранить контроль над собой в гибридной форме, вы делаете это с преимуществом.

Кроме того, в гибридной форме у вас появляется черта Стайная охота.

Стайная охота. У вас есть преимущество на бросок атаки по существу, если в пределах 5 футов от существа находится хотя бы один ваш дееспособный союзник.

Мастерская Гибридная Трансформация

На 18-м уровне, вы победили своего внутреннего хищника и овладели им. Теперь вы можете использовать функцию гибридной трансформации три раза между отдыхом.

Вы также получите новое Проклятие крови: Вой для вашей особенности Проклятая кровь. Это проклятие не учитывается в общем числе известных проклятий.

Проклятие Воя. Действием вы воете на существо в пределах 30 футов, замораживая их кровь и оглушая страхом. Если целевое существо может услышать вас, оно должно добиться успеха в спасброске Мудрости (УС = 8 + ваш бонус мастерства + модификатор вашей Мудрости) или быть оглушенной до конца вашего следующего хода.

Усиление: Это проклятие затрагивает каждое существо в пределах 15 футов от вас.

Автор: Мэтью Мерсер

Перевод: Константин Савченко

Вычитка и вёрстка - Айвендил

При переводе использовалась терминология студии Фантом.



Critical Role:

Prominent voice actor Matthew Mercer plays Dungeon Master to a group of fellow voice actors, bringing epic D&D adventures to life in front of a live audience on Twitch of up to 250,000 unique viewers every week. These talented artists from favorite video games and television shows effortlessly weave together action, drama and comedy to create a unique experience that embodies what every gamer loves about role playing games.

Critical Role is more than just a regular pen and paper RPG. It is truly an immersive, global experience for players and fans alike, one that highlights the humor and adrenaline-pumping action that roleplaying games can offer. Come experience it every Thursday at 7pm Pacific time at www.twitch.tv/geekandsundry, or at Geekandsundry.com!

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2016 by Matthew Mercer and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

Special Thanks to Jacob Zagore and the /r/uncarthedarcana subreddit for feedback.